



Правила игры в «Маджонг»

Маджонг это китайская игра, в которой участвуют 4 игрока. Цель данной игры собрать комбинации и также получить за них высокие очки. Чтобы достигнуть победы, каждый игрок получает и сбрасывает кости, до тех пока не составит полный набор комбинаций.

Набор Маджонга содержит 144 кости, (36 костей разного вида по 4каждой). Существует 3 масти, кости каждой масти пронумерованы от 1 до 9.

1) Бамбуки



2) Символы



3) Точки



Кроме этого, есть еще кости Ветров, обозначенные как Восток, Юг, Запад, и Север (по 4 каждой).



Также, есть Драконы или Кости Специального Достоинства, обозначены как Красный дракон, Зеленый дракон, и Белый дракон(по 4 каждой).



И последние, 8 дополнительных костей: Цветы и Времена года, состоящие из 2х комплектов по 4 кости; пронумерованы 1,2,3 и 4.



Кости с номерами 1 и 9 считаются Терминальными. Кости пронумерованные от 2 до 8-- Простые, а Ветра и Драконы-- Благородные.



Цветы и Времена года

Кости Цветы и Времена года отличаются от остальных костей. Существует только 4 кости Цветов и 4 Времен года. В случае если вы достали одну из этих костей, кость объявляется и заменяется другой костью. Цветы и Времена года, соответствующие ветру выигрывающего игрока могут увеличить счет.

Цветы представлены сливой, орхидеей, хризантемой и бамбуком, а Времена года - рыбаком, лесорубом, фермером и ученым.

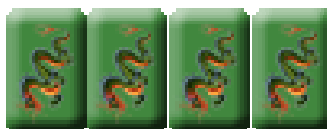
Цветок	Время года/Занятие	Номер	Соответствующий ветер
Слива	Весна/Рыбак	1	Восток
Лилия/Орхидея	Лето/Лесоруб	2	Юг
Хризантема	Осень/Фермер	3	Запад
Бамбук	Зима/Ученый	4	Север

Цель игры состоит в том, чтобы собрать полный набор комбинаций (руку), которая состоит из четырех групп по три (три одинаковые кости (панг) или последовательность одной масти (чоу)) и пара, чтобы в общем получить 14 штук. Каждый игрок начинает с 13 костей. С каждым кругом, игрок берет 14-ую кость, а затем выкладывает одну кость лицевой стороной вверх в центр стола. После этого, каждый игрок решает пропустить, взять эту кость для своей комбинации (панг, чоу или конг – мы опишем их позже) или объявить выигрыш ("маджонг"). Первый игрок, который собрал комбинацию из 14 костей, выигрывает руку.

Давайте разберем каждый шаг игры в соответствии с правилами китайского маджонга.

1. Распределение мест

- А. Один из игроков мешает кости ветров; каждая из них выкладывается лицевой стороной вниз, в ряд:





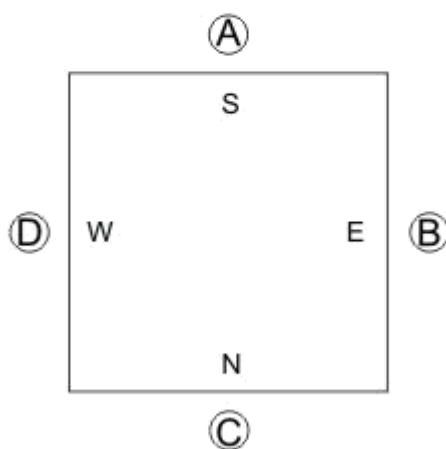
- В. Каждый игрок берет любую кость, которая и определит его/ее место за столом. В соответствии с костью, которую вытянули, игроки занимают свои места.



Игрок "В" вытянул Восточный ветер, "В" садится за восточную сторону стола.



В данном примере, А вытянул Южный ветер, В – Восточный ветер, С-- Северный ветер и D-- Западный.

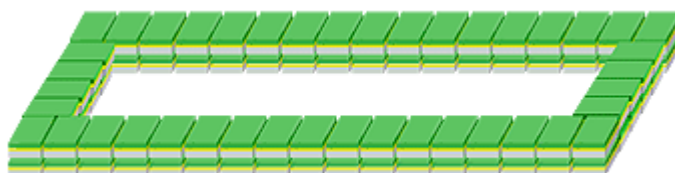


Это расположение изначальных мест. К сведению, ветра располагаются против часовой стрелки-- Восток, Юг, Запад и Север(по китайскому обычаю), не как на компасе.

2. Построение стены

144 кости перемешиваются, включая цветы и времена года, и выкладываются на стол лицевой стороной вниз. Затем, каждый игрок берет по 36 костей и выкладывает их, лицевой стороной вниз, в ряд длиной в 18 костей и высотой в 2 кости. Затем эти 4 ряда сдвигаются к середине стола, формируя квадрат.

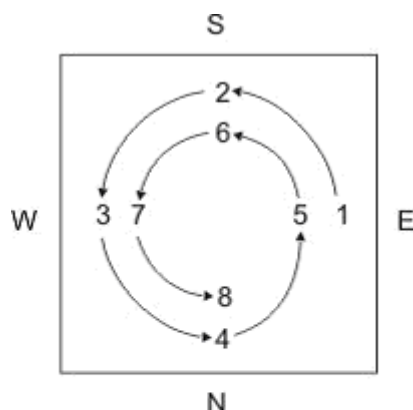
Пример не разобранной стены:





3. Разбор стены

Для того чтобы определить с какой стороны стены начинать, Восток бросает два игровых кубика и считает, против часовой стрелки, стороны стены, начиная со своей стороны (числа 1, 5, 9 указывают Восток, 2, 6, 10 – Юг, 3, 7, 11-- Запад и 4, 8, 12 - Север).

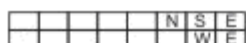


б) Восток бросил кубики – получилась сумма 8, в этом случае и отсчитывает против часовой стрелки стенки. Здесь Северная стена является той которая будет разбираться, начальной.

Игрок, который сидит у начальной стены бросает игральные кубики и складывает выпавшие числа. Затем игрок отсчитывает с правого конца своей стены, по часовой стрелке, пары костей соответственно выпавшей сумме. В этом месте стена вскрывается, и игрок вынимает 2 кости и откладывает их влево.

4. Сдача

Восток начинает сдачу. Берет первые 2 пары костей (4 кости) с левой части от разрыва. Затем каждый игрок по очереди берет по 2 пары костей по очередности - Юг, Запад и Север. Это продолжается дважды пока у каждого игрока не окажется по 12 костей. Затем Восток берет следующую пару костей (верхняя кость из 1й и 3й пары), а Юг, Запад и Север, по очереди, берут по одной кости. Таким образом, у дилера оказывается 14 костей, а у остальных по 13.



д) Каждый игрок берет по 2 пары костей (по 4 кости) со стены по очереди – Восток, Юг, Запад и Север, до тех пор пока у каждого из них не окажется по 12 костей. Затем Восток берет еще одну пару а остальные по одной кости, в той же очередности. (смотри рисунок)



На заметку. Очень часто встречается версия когда Восток берет 13ю и 14ю кости, как показано на рисунке (заметьте, что эти две кости берутся одновременно, а Юг, Запад и Север берут последнюю кость после этого). Это называется чан-чан, из-за звука от костей.



5. Замена

Если у игрока оказываются кости цветов и времен года (они объявляются и выкладываются рядом с рукой) они немедленно замещаются другой костью с другого конца стены (Восток производит замену первым, затем Юг, Запад и Север). Если игрок дальше берет бонусные кости, то они тоже заменяются. Если у игрока есть собранный конг он может объявить об этом одновременно с заменой цветов и времен года.

6. Расстановка костей

Теперь **игра** началась, и все кости будут браться с той стороны стены, где закончилась инициальная раздача. Дилер (Восток) начинает **игру** и выкладывает одну кость лицевой стороной вверх в центр стола. Затем ходят остальные игроки по очереди - Юг, за ним Запад, а потом Север. Таким образом, ходы выполняются против часовой стрелки, если только эту кость никто не берет. В этом случае ход переходит к данному **игроку**.

Мы поподробнее расскажем об этом ниже.

7. Игра

Когда игрок выкладывает кость, любой игрок может ее забрать, если у него собрана комбинация с этой костью. Однако, недостаток такого шага в том, что другие игроки могут догадаться какую руку вы собираете. Игрок может взять выложенную кость чтобы собрать одну из следующих комбинаций:

1. **Чоу** - это комбинация из 3х последовательных костей. Игрок должен объявить Чоу когда другой игрок выложил кость которая сформирует его комбинацию. Чоу можно объявить только в том случае, если игрок слева от вас положил нужную вам кость.

Вот пример комбинации **Чоу**:



2. **Панг** - это комбинация из 3х одинаковых костей. Игрок объявляет Панг, когда другой игрок выложил нужную кость для комбинации. Игрок должен показать комбинацию, а потом выложить другую кость. После этого следующий игрок (против часовой стрелки) может ходить.

Вот пример комбинации **Панг**:



3. **Конг** - это комбинация из 4х одинаковых костей. Когда собран конг из выложенной кости, это надо обнаружить. Конг нельзя разделить, если обнаружен. Если конг собран из имеющихся костей, его не стоит утаивать от остальных. Преимущество в сокрытии конга, в том что его можно разделить и использовать одну кость для получения чоу.

Вот пример комбинации **Конг**:



Несмотря на то, какую комбинацию вы соберете, после этого нужно взять из стены новую кость и выложить одну как обычно.

Заметка: Игрок не может превратить Панг в Конг с помощью выложенной кости

И еще о Конг:

Если игрок берет кость из стены чтобы сыграть **Конг**, то он должен показать **Конг** и взять кость из Мертвой стены чтобы иметь на руках необходимое количество костей, а потом выложить одну из них. В такого рода случаях, две кости из конга кладутся лицевой стороной вверх, а две по сторонам – лицевой стороной вниз. Таким образом, **Конг** считается, но находится еще на руках.

Если игрок сыграл **Панг** и вытянул 4ю кость из стены, можно сыграть из **Панг** в **Конг**.

4. **Пара - Глаз**, или **Пара**, это две одинаковые кости. **Пару** нельзя собрать из выложенной кости, только если у вас **маджонг**, и только одна пара допускается в руке. Вот пример **Пары**:



Что происходит в случае если 2 игрока хотят взять выложенную кость одновременно?

В этом случае приоритеты таковы:

- Выигрыш (**маджонг**) превышает **Панг**, **Конг** и **Чоу**
- **Панг** и **Конг** превышает **Чоу**
- Если два игрока хотят взять выложенную кость для выигрыша, первый кто потребует ее, сидящему вправо от того кто кость выложил - победитель



Цвета

Если игроку попадают кости цветов, они немедленно показываются и заменяются другой костью со стены. Тем не менее, в некоторых версиях игры, тот кто собрал все кости цветов – автоматически становится победителем.

Ожидание выигрыша

Если игроку до выигрыша не хватает одной кости, считается что у него "готовая рука". Это называется "ожидание" потому что игрок просто ждет нужную кость для полной руки.

Выигрыш

Когда игрок собрал полную руку или "маджонг", он выигрывает игру. Полная победная рука состоит из 4х комбинаций **чоу**, **панг** или **конг**, и **пары**.

После каждой руки, ветер/место меняется против часовой стрелке. **Ветер/место** меняется в зависимости от Мертвой руки.

Раунд

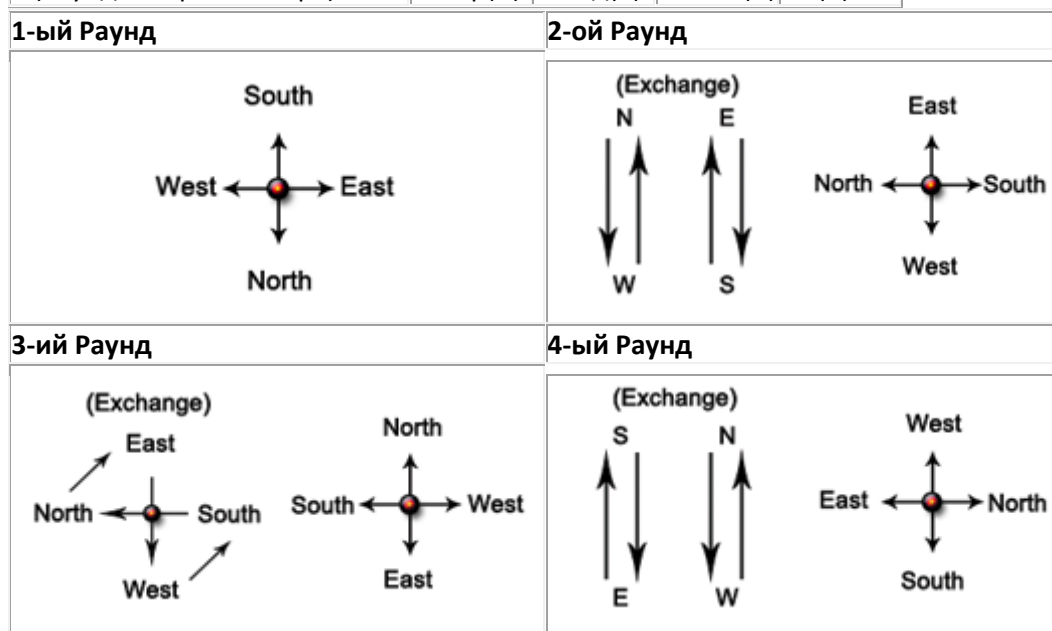
В **маджонге** 4 раунда: Восточный, Южный, Западный и Северный. После каждого раунда, ветер/место, меняется: Восток, Юг, Запад, Север(против часовой стрелке). Это же происходит в случае мертвой руки (никто не выигрывает).

Раунд	Место			
	Восток	Юг	Запад	Север
1 (Раунд восточного ветра)	Восток(A)	Юг(B)	Запад(C)	Север(D)
2 (Раунд южного ветра)	Юг(B)	Восток(A)	Север(D)	Запад(C)
3 (Раунд западного ветра)	Запад(C)	Север(D)	Юг(B)	Восток(A)
4 (Раунд северного ветра)	Север(D)	Запад(C)	Восток(A)	Юг(B)

Таким образом, всего 16 рук в полной игре.

Разное

Нет никаких мертвых костей. Игра продолжается пока не используются все кости.





8. Подсчет очков

Расчёт с выигравшим: три проигравших игрока платят победителю полную стоимость его комбинации. Затем каждый из трёх проигравших рассчитывается с двумя остальными, при этом расчёт в каждой паре выглядит следующим образом: тот игрок, чья комбинация дешевле, выплачивает разницу в стоимости комбинаций игроку, чья комбинация дороже.

Когда выигрывает Восток: если выигрывает Восток, все проигравшие выплачивают двойную стоимость его комбинации. Если Восток проигрывает, он выплачивает победителю двойную стоимость комбинации последнего. В дальнейших расчётах между проигравшими игроками Восток получает или выплачивает двойную сумму выигрыша или проигрыша. Если выиграл Восток, он сохраняет лидерство на следующую партию; в противном случае лидерство переходит к его партнёру справа, который, таким образом, становится Востоком.

Правило "Дом полон": стоимость комбинации может быть очень высокой более 25000 очков. Поэтому в начале игры обычно оговаривают предельную величину выигрыша (например, 2000 очков). Если стоимость комбинации превышает этот предел, то говорят "Дом полон" и в дальнейших расчётах используют предельную величину (2000).

Несыгранная игра: если в Стене осталось 14 костей (7 пар) без учёта Свободных костей, и никто не завершил Ма-Джонг, игра прекращается и объявляется несыгранной. Очки при этом не подсчитываются.

Последовательность	0 очков
Пара собственных Ветров	2 очка
Пара преимущественных Ветров	2 очка
Пара Драконов	2 очка

Открытые комбинации (одна из костей взята с кона, и комбинация выложена на стол):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	2 очка
Тройка Единиц или Девяток	4 очка
Тройка Ветров	4 очка
Тройка Драконов	4 очка
Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	8 очков
Четвёрка Единиц или Девяток	16 очков
Четвёрка Ветров	16 очков



Четвёрка Драконов 16 очков

Закрытые комбинации (полностью собранные со Стены):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8) 4 очка

Тройка Единиц или Девяток 8 очков

Тройка Ветров 8 очков

Тройка Драконов 8 очков

Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8) 16 очков

Четвёрка Единиц или Девяток 32 очка

Четвёрка Ветров 32 очка

Четвёрка Драконов 32 очка

Только для выигравшего Ма-Джонг

За Ма-Джонг 20 очков

Последняя кость взята со Стены 2 очка

Последняя кость единственно возможная (пара к одиночной кости, или завершение последовательности в середине, или завершение последовательности, открытой только с одного конца) 2 очка

Удвоения

Общая сумма комбинации удваивается в следующих случаях:

- Тройка или четвёрка Драконов
- Тройка или четвёрка собственных Ветров
- Тройка или четвёрка преимущественных Ветров
- Чистая масть (с Драконами и Ветрами)
- Чистая масть без Драконов и Ветров - удвоение трижды
- Присутствуют только Единицы, Девятки, Драконы и Ветры
- Только Драконы и Ветры (нет мастей) - удвоение трижды

Только для выигравшего Ма-Джонг:

- Нет ни одной последовательности



- Нет очков (мизер)
- Комбинация завершена Свободной костью
- Комбинация завершена последней допустимой костью (15-я от конца Стены, не считая Свободных)
- Совершено ограбление Открытого Конга
- В комбинации 3 группы Ветров и пара Ветров
- В комбинации 2 группы Драконов и пара Драконов
- Игрок сразу открывает у себя Просящую руку и далее не участвует в игре, ожидая последней кости для завершения Ма-Джонга.

Если игрок имеет 9 и более костей одной масти открытыми, а другой игрок выкинет кость этой масти, что позволит первому завершить Ма-Джонг из чистой масти, то выбросивший кость платит штраф. Он не платит, если сам имеет кости только этой масти или является Просящей рукой.

Если игрок имеет 3 открытые группы Ветров, а другой игрок выкинет кость 4-го Ветра, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Если игрок имеет 2 открытые группы Драконов, а другой игрок выкинет кость 3-го Дракона, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Если игрок имеет 3 группы Единиц или Девяток открытыми, а другой игрок выкинет Единицу или Девятку, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Штраф заключается в том, что виновный платит выигравшему полную сумму за всех игроков, а остальные расчёты не производятся.

Примеры подсчёта очков



Рис. 9

Комбинация, показанная на рис. 9, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Дотов	4	8
Тройка Символов	2	4
Тройка Драконов	4	8
Ма-Джонг	20	20
Всего	30	40



Удвоение за Драконов 60 80



Рис. 10.

Комбинация, показанная на рис. 10, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Дотов	2	4
Ма-Джонг	20	20
Всего	22	24

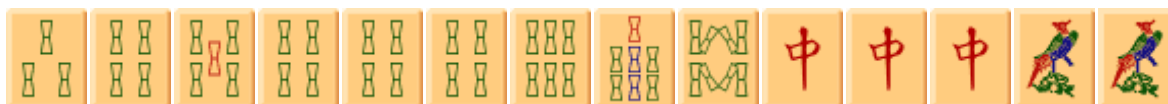


Рис. 11

Комбинация, показанная на рис. 11, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Дотов	2	4
Тройка Драконов	4	8
Ма-Джонг	20	20
Всего	26	32
Удвоение за Драконов	52	64
Удвоение за чистую масть	104	128



Рис. 12

Комбинация, показанная на рис. 12, считается следующим образом:



Открытая Закрытая

Тройка Единиц Дотов	4	8
Тройка Шестерок Дотов	2	4
Маджонг	20	20
Всего	26	32
Удвоение трижды за чистую масть	208	256